

**ALIRAN SENI *PSYCHEDELIC* DALAM KARYA SENI
BATIK LUKIS DAN BORDIR**



PENCIPTAAN

Rossyta Wahyutiar

NIM 1211669022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

**ALIRAN SENI *PSYCHEDELIC* DALAM KARYA SENI
BATIK LUKIS DAN BORDIR**



PENCIPTAAN

Rossyta Wahyutiar

NIM 1211669022

**PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

**ALIRAN SENI *PSYCHEDELIC* DALAM KARYA SENI
BATIK LUKIS DAN BORDIR**

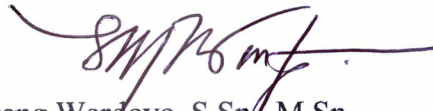


**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Insitut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2017**

Tugas Akhir Kriya Seni berjudul:

**ALIRAN SENI *PSYCHEDELIC* DALAM KARYA SENI BATIK LUKIS
DAN BORDIR** diajukan oleh Rossyta Wahyutiar, NIM 1211669022, Program
Studi S-1 Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari
2017

Pembimbing I/Anggota



Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19751019 200212 1 003

Pembimbing II/Anggota



Isbandono Hariyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 19741021 200501 1 002

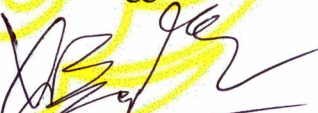
Cognate/Anggota



Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A.

NIP. 19770418 200501 2 001

Ketua Jurusan/Ketua Program Studi S-1
Kriya Seni/Anggota



Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum.

NIP: 19620729 199002 1 001

Mengetahui:
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiyi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir penciptaan karya seni ini dipersembahkan kepada kedua orang tua,
adik, dan keluarga besar.

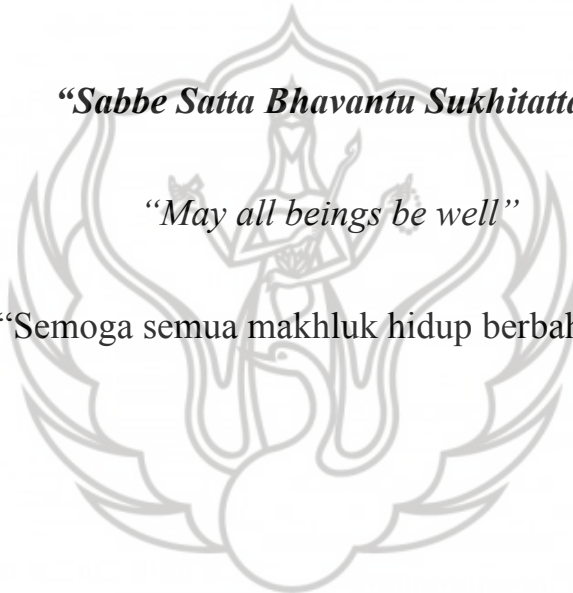


MOTTO

“Sabbe Satta Bhavantu Sukhitatta”

“May all beings be well”

“Semoga semua makhluk hidup berbahagia”



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam laporan Tugas Akhir ini disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 17 Januari 2017

Rossyta Wahyutiar

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur di panjatkan kepada Allah SWT atas lindungan dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir penciptaan karya seni sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana S-1 Kriya seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap dengan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan khususnya kriya seni. Penulis juga menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Tugas akhir ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Ir. Yulriawan, M.Hum., Ketua Jurusan S-1 Kriya Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Sugeng Wardoyo, S.Sn., M.Sn., Dosen Pembimbing I.
5. Isbandono Hariyanto, S.Sn, M.A., Dosen Pembimbing II serta Dosen Wali.
6. Anna Galuh Indreswari, S.Sn., M.A., *Cognate*.
7. Seluruh staf Kriya Seni.
8. Kedua orang tua, adik, saudara-saudara, dan keluarga besar, terima kasih atas dukungan.

9. “Crew Katalog Hore”: Vregina Diaz Magdalena, Ghifari Albar, Adam Maulana Yaris, Bastian Najich Tomas Prakoso, Praba Mustika.
10. Iqbal Alditio, Fahmi Lazuardi Ramadhan, Yosi Karyadi, Rizki Amalia Fitri, Zaki Adi Hartadi, Yenni Dwi Kurniawaty.
11. “Unyu-unyu Group”; Sheerty Putri, Alfina Octaviani, Aditya Ramadhana, Endy Norma Cinthya.
12. Teman-teman Kriya angkatan 2012.
13. Semua pihak yang telah membantu kelancaran tugas akhir yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta penikmat seni.

Yogyakarta, 17 Januari 2017

Rossyta Wahyutiar

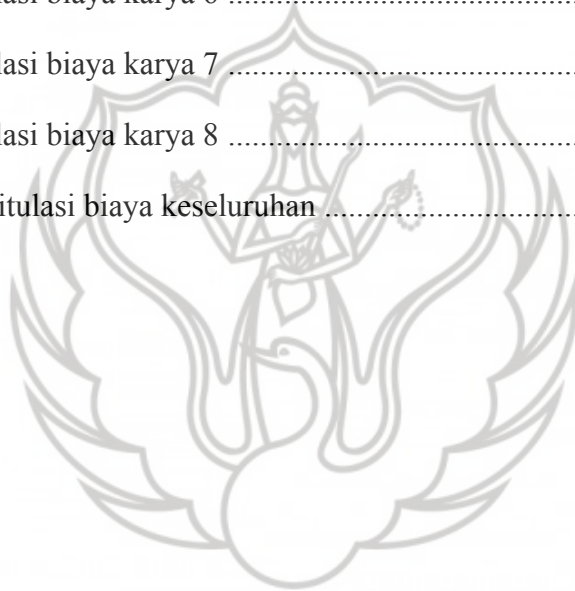
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	
HALAMAN JUDUL DALAM	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan	5
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Sumber Penciptaan	9
B. Landasan Teori	21
BAB III. PROSES PENCIPTAAN	
A. Data Acuan	24
B. Analisis	35
C. Rancangan Karya	38
D. Proses Perwujudan	57
1. Bahan dan Alat	57
2. Teknik Pengerjaan	68
3. Tahap Perwujudan	69

4. Foto Proses Pembuatan Karya	76
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	77
BAB IV. TINJAUAN KARYA	
A. Tinjauan Umum	86
B. Tinjauan Khusus	87
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
WEBTOGRAFI	106
LAMPIRAN	
A. Foto Poster Pameran	107
B. Foto Situasi Pameran	108
C. Katalogus	110
D. Biodata (CV)	112
E. CD	115

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi biaya karya 1	77
Tabel 2. Kalkulasi biaya karya 2	78
Tabel 3. Kalkulasi biaya karya 3	79
Tabel 4. Kalkulasi biaya karya 4	80
Tabel 5. Kalkulasi biaya karya 5	81
Tabel 6. Kalkulasi biaya karya 6	82
Tabel 7. Kalkulasi biaya karya 7	83
Tabel 8. Kalkulasi biaya karya 8	84
Tabel 9. Rekapitulasi biaya keseluruhan	85



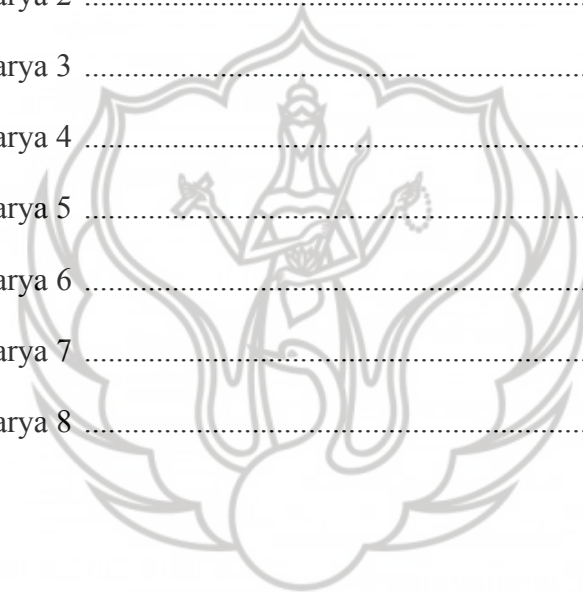
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Neon Rose Poster Show</i>	17
Gambar 2. <i>13th Elevators Posters</i>	18
Gambar 3. <i>Psychedelic Music Concert</i>	18
Gambar 4. <i>Psychedelic Music Concert</i>	19
Gambar 5. <i>Sphinx Dance Poster</i>	24
Gambar 6. <i>Music Concert Poster</i>	25
Gambar 7. <i>Peacock Ball Poster</i>	25
Gambar 8. <i>The Grateful Death Poster</i>	26
Gambar 9. <i>Music Concert Poster</i>	26
Gambar 10. <i>Music Concert Poster</i>	27
Gambar 11. <i>Music Concert Poster</i>	27
Gambar 12. <i>The Grateful Death Poster</i>	28
Gambar 13. <i>Music Concert Poster</i>	28
Gambar 14. <i>Music Concert Poster</i>	29
Gambar 15. <i>Nepthune's Nation Music Concert</i>	29
Gambar 16. <i>Dripping by Jen Stark</i>	30
Gambar 17. <i>Yin Yang Psychedelic Sign</i>	30
Gambar 18. Karya Seni Bordir Eko Nugroho	31
Gambar 19. Karya Seni Bordir Eko Nugroho	31
Gambar 20. Karya Seni Bordir Eko Nugroho	32
Gambar 21. Karya Seni Bordir Eko Nugroho	32
Gambar 22. Karya Seni Bordir Eko Nugroho	33

Gambar 23. Karya Seni Bordir Eko Nugroho	33
Gambar 24. Karya Seni Batik Lukis	34
Gambar 25. Karya Seni Batik Lukis	34
Gambar 26. Batik Lukis Yogyakarta	35
Gambar 27. Sketsa Alternatif 1	39
Gambar 28. Sketsa Alternatif 2	40
Gambar 29. Sketsa Alternatif 3	41
Gambar 30. Sketsa Alternatif 4	42
Gambar 31. Sketsa Alternatif 5	43
Gambar 32. Sketsa Alternatif 6	44
Gambar 33. Sketsa Alternatif 7	45
Gambar 34. Sketsa Alternatif 8	46
Gambar 35. Sketsa Alternatif 9	47
Gambar 36. Sketsa Alternatif 10	48
Gambar 37. Sketsa Terpilih 1	49
Gambar 38. Sketsa Terpilih 2	50
Gambar 39. Sketsa Terpilih 3	51
Gambar 40. Sketsa Terpilih 4	52
Gambar 41 Sketsa Terpilih 5.	53
Gambar 42. Sketsa Terpilih 6	54
Gambar 43. Sketsa Terpilih 7	55
Gambar 44. Sketsa Terpilih 8	56
Gambar 45. Pensil	57
Gambar 46. <i>Drawing Pen</i>	57

Gambar 47. Kertas Gambar	58
Gambar 48. Gunting	58
Gambar 49. Kompas Batik	59
Gambar 50. <i>Canting</i>	59
Gambar 51. Kuas	60
Gambar 52. Ember	60
Gambar 53. Mesin Bordir	61
Gambar 54. Meteran Kain	61
Gambar 55. <i>Gawangan</i>	62
Gambar 56. Gelas Plastik	62
Gambar 57. Kompor	63
Gambar 58. Panci Besar	63
Gambar 59. Taplak	64
Gambar 60. Sarung Tangan Plastik	64
Gambar 61. Kain Primissima	65
Gambar 62. Lilin/malam	65
Gambar 63. Pewarna dan Garam Naphthol	66
Gambar 64. Pewarna Remasol	66
Gambar 65. <i>Waterglass</i>	67
Gambar 66. Benang Bordir	67
Gambar 67. Tahap Pembuatan Sketsa	69
Gambar 68. Proses Pembuatan Pola	70
Gambar 69. Tahap Pembuatan Pola pada Kain	70
Gambar 70. Tahap Pemberian Malam	71

Gambar 71. Tahap Pewarnaan	72
Gambar 72. Tahap Penembokkan	73
Gambar 73. Tahap <i>Pelorodan</i>	74
Gambar 74. Tahap Bordir	74
Gambar 75. Tahap <i>finishing</i>	75
Gambar 76. Foto Proses Pembuatan Karya	76
Gambar 77. Karya 1	87
Gambar 78. Karya 2	89
Gambar 79. Karya 3	91
Gambar 80. Karya 4	93
Gambar 81. Karya 5	95
Gambar 82. Karya 6	97
Gambar 83. Karya 7	99
Gambar 84. Karya 8	101



INTISARI

Seorang seniman bagaimanapun juga tidak dapat lepas dari permasalahan dan fenomena yang terjadi di lingkungan sosialnya baik yang dialami langsung maupun tidak langsung. Hal tersebut merupakan salah satu cara pembelajaran dan berkarya serta mengenal lingkungan sosialnya dari berbagai jaman, komunitas, status sosial, pemikiran, dan gaya hidup untuk lebih menghargai segala perbedaan dan berpikiran terbuka. Karya Tugas Akhir ini merupakan refleksi ide dari fenomena sosial yang terjadi pada era 1960an, yang timbul sebagai respon atas perang dan kondisi sosial masyarakat yang berlangsung pada waktu itu yaitu era *psychedelic* dengan maraknya kaum *hippies* yang menyebarkan semangat anti perangnya. Sebuah era yang memiliki karakter dan keunikan yang pengaruhnya bisa kita rasakan dalam berbagai hal sampai sekarang baik dalam bentuk *fashion*, lukisan, musik, dan karya seni lainnya.

Metode pendekatan yang digunakan dalam proses perwujudan karya tugas akhir ini adalah pendekatan estetika, pendekatan semiotika, dan pendekatan kontemplasi. Sedangkan metode penciptaan yang digunakan adalah metode tiga tahap enam langkah menurut S.P. Gustami. Teknik perwujudan yang diterapkan dalam pembuatan karya ialah teknik batik lukis, dan teknik bordir.

Tugas akhir ini menghasilkan 8 karya bermotif aliran seni *psychedelic* dengan makna-makna yang terkandung di dalamnya. Karya-karya yang diciptakan memiliki karakteristik dan menggunakan warna-warna cerah seperti aliran seni *psychedelic*. Ornamen yang digunakan tidak jauh dari tema yang dipilih. Untuk *finishing* digunakan bingkai kayu untuk memperindah karya.

Kata kunci: *Psychedelic*, Batik Lukis, Bordir, *Hippies*.

ABSTRACT

An artist however influenced by the phenomenon and issues surround them. Those factors are method of learning and creating also acknowledgement of society from many eras, community, social status, thought and life to appreciate differ, and to be open-minded. This final assignment is the reflection of the social phenomenon famous in 1960's to express as a result in responding war and civil society condition in Psychedelic era presented by the Hippies community spreading their enthusiasm to stand against war. One of the era which has a very strong and unique character which influent many things in fashion, paint, music, and many other artworks until now.

The approaching methods used in this final assignment are aesthetics, semiotics, and contemplation. Meanwhile the creation method is "metode tiga tahap enam langkah" by S.P. Gustami. The realization methods in this artworks are batik painting and embroidery technique.

The final assignment presents eight psychedelic arts contain of many valuable things besides aesthetic artworks also symbolic meaning in every artworks. The artworks have the characteristics and use forced colors like the psychedelic art itself. The patterns which used are also not much different from the theme which chosen. As the finishing, wooden frame is used to embellish the artworks.

Keywords: Psychedelic, Batik Painting, Embroidery, Hippies.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seni *psychedelic* adalah suatu era (era *psychedelic*) yang dipelopori oleh kaum *hippies* pada tahun 1960an hingga akhir tahun 1975an dimana karya seni yang mereka ciptakan dapat ditemukan dalam bentuk musik, gaya hidup, gaya berpakaian, maupun dalam bentuk lukisan.

Kata *psychedelic* diciptakan oleh seorang psikiater yang berasal dari *British Psychiatrist Humphrey Osmond* bernama Aldous Huxley (Osmond, 1981:81-82). *Psychedelic* diartikan sebagai '*mind manifesting*' yakni memanifestasikan pikiran atau jiwa dan mengacu pada persepsi aspek baru dari pikiran yang terdalam (Grinspoon and Bakalar, 1979). Maka dalam hal seni, *psychedelic* adalah seni yang menggambarkan tentang apa yang ada dalam pikiran terdalamnya baik dalam bentuk musik, lukisan, dan juga karya seni lainnya.

Kaum *hippies* adalah sebuah komunitas yang menganut hidup bebas dan keras menantang keteraturan budaya, radikal, dan membenci pemerintahan akibat perang yang terus menerus terjadi di Amerika pada masa itu. Para kaum *hippies* maupun seniman yang menganut gaya hidup *hippies* dalam menciptakan karya seninya, menggunakan narkoba seperti LSD atau

bahkan marijuana dan lain sebagainya agar mendapatkan sensasi seperti halusinasi yang kemudian mereka tuangkan apa yang mereka lihat dalam halusinasinya ke dalam karya seni yang mereka ciptakan. Karya seni yang diciptakan disebut dengan karya seni *psychedelic*. Selain untuk mendapatkan sensasi berhalusinasi, kaum *hippies* menggunakan obat-obatan narkoba untuk menghilangkan stres akibat kondisi negara mereka yang sedang dalam keadaan perang (Stafford, 1992:15).

Kebiasaan dan ketertarikan penulis dalam membaca buku, artikel, majalah, dan mendengarkan musik tentang *psychedelic* memunculkan gagasan untuk memvisualisasikan karya seni batik lukis dalam konteks lukisan aliran seni *psychedelic* tersebut ke dalam karya dua dimensional.

Penulis mengambil tema aliran seni *psychedelic* dalam karya Tugas Akhir karena penulis telah cukup lama menggemari aliran yang dipelopori oleh kaum *hippies* tersebut dan turut mengikuti aliran musik yang mereka dengarkan maupun pemilihan warna yang mereka terapkan dalam karya seni yang mereka ciptakan, sehingga penulis lebih termotivasi dan terinspirasi untuk menciptakan karya yang dekat dengan kesehariannya.

Dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini akan diterapkan lukisan aliran seni *psychedelic* ke dalam karya tekstil yang berwujud batik lukis dan bordir. Aliran seni *psychedelic* menginspirasi dalam pembuatan karya seni Tugas Akhir dengan bentuk dan makna yang terkandung di dalamnya. Karakteristik seni *psychedelic* mewakili konsep penciptaan yang menekankan

pada penggambaran sifat-sifat kebebasan, kebahagiaan, maupun ketersesatan dalam halusinasinya sendiri dan hal menarik lainnya.

Konsep penciptaan karya ini tidak hanya mengacu pada bentuk, teknik pembuatan, dan permainan warna yang akan diterapkan dalam karya seni tersebut, akan tetapi diperhatikan juga nilai seni, estetika maupun semiotika. Pada karya seni ini akan digambarkan macam-macam objek dan karakteristik seni *psychedelic* dari segi makna berdasarkan objek-objek yang diciptakan namun tidak meninggalkan nilai keindahan yang ada. Dalam Tugas Akhir ini akan dijelaskan mengenai ide penciptaan karya, konsep karya, rancangan karya, dan proses penciptaan karya serta perwujudan karya seni batik lukis dan bordir.

B. Rumusan Penciptaan

Rumusan masalah dalam penciptaan karya seni batik lukis dan bordir ini adalah:

Bagaimana menciptakan karya seni batik lukis dan bordir dengan mengambil sumber ide aliran seni *psychedelic*?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan karya seni batik lukis dan bordir dengan lukisan aliran seni *psychedelic* yang memiliki nilai estetis dan simbolis.
- b. Mengembangkan teknik batik lukis dan bordir pada karya seni kriya tekstil.
- c. Mengekspresikan karya seni kriya tekstil dengan konsep dan makna tanpa meninggalkan nilai estetis yang terkandung dalam karya seni batik lukis dan bordir.

2. Manfaat

- a. Memberikan pengetahuan mengenai penciptaan lukisan *psychedelic* dalam karya seni kriya tekstil bagi masyarakat, terutama pada penikmat kriya tekstil.
- b. Memberikan inspirasi dan kajian dalam penciptaan karya-karya seni pada para seniman kriya tekstil.
- c. Memberikan pengaruh positif terhadap masyarakat mengenai aliran seni yang memiliki nilai estetis dan simbolis terutama aliran seni *psychedelic*.

D. Metode Penciptaan

1. Metode Penciptaan

a. Metode Pengumpulan Data

- 1) Kepustakaan, mengumpulkan data melalui majalah, buku, dan internet untuk mencari data berupa gambar dan tulisan yang berhubungan dengan Tugas Akhir. Metode ini digunakan sebagai langkah awal dalam menentukan konsep karya yang akan diwujudkan, sehingga karya yang diciptakan adalah karya yang dapat dipertanggung jawabkan.
- 2) Observasi, dalam menciptakan karya seni dibutuhkan referensi baru untuk mengembangkan kreativitas dengan cara observasi langsung terhadap objek karya seni yang beralirkan *psychedelic*.
- 3) Wawancara, metode ini dilakukan dengan melakukan wawancara langsung agar mendapatkan informasi terkait pembuatan Tugas Akhir. Metode ini dilakukan dengan cara melakukan tanya-jawab langsung kepada pihak yang telah berpengalaman dalam penggunaan obat psikoaktif.

b. Metode Pendekatan

Berikut ini adalah berbagai macam metode pendekatan yang dipakai di antaranya:

1) Metode Pendekatan Estetika

Metode ini mengacu pada implikasi penggunaan alat indera yang dimiliki manusia terhadap rangsangan atau impuls estetik. Dalam

pembuatan karya seni dan ide penciptaan menggunakan metode pendekatan estetika yang berlandaskan teori estetika Plato. Plato beranggapan bahwa keindahan itu bersatu dalam pikiran teori estetika formal Plato mencoba menjelaskan kualitas-kualitas yang dimiliki oleh objek-objek estetis. Plato membagi objek estetis menjadi dua kategori: objek estetis sederhana (misalnya menggunakan warna-warna dasar dan warna-warna tunggal) dan objek estetis kompleks yaitu ukuran dan proporsi antar bagian, yang mana juga membentuk kesatuan. Teori estetika Plato diperkuat oleh St. Thomas Aquinas yang menyatakan tiga kondisi keindahan: 1) Kesempurnaan atau ketidakcacatan (*perfection or unpairedness*), 2) Proporsi atau harmoni (*proportion or harmony*), dan 3) Keterbacaan atau kejelasan (*brightness or clarity*) (Sutrisno, 2006:51-52).

2) Metode Pendekatan Semiotika

Secara umum dapat dimengerti bahwa pendekatan semiotika merupakan suatu metode kajian mengenai tanda atau simbol. Semiotika adalah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah alat perangkat yang digunakan dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini. Sesuai penjelasan tersebut bahwa sebuah tanda-tanda dibuat bertujuan untuk manusia agar dapat berfikir terhadap maksud dan tujuan tanda, baik berhubungan dengan orang lain, berhubungan dengan alam sekitarnya, maupun dengan Tuhan-nya. Dalam berkarya seni, tanda atau simbol tersebut berperan sebagai

objek dari interaksi seseorang dengan orang lain yang dijembatani oleh sebuah karya dan makna tersebut disempurnakan melalui proses penafsiran pada saat proses interaksi bersambung (Sachari, 2005:62).

Semiotika dalam buku Kris Budiman “Semiotika Visual” (2011:3) mengemukakan pendapat semiotika menurut Charles S. Pierce. Menurut Pierce, semiotika adalah nama lain bagi logika, yakni “doktrin formal tentang tanda-tanda” (*the formal doctrine of signs*). Proses penciptaan karya ini mengacu pada teori Pierce yang menggolongkan tanda berdasarkan objeknya. Tanda-tanda diklasifikasikan oleh Pierce menjadi ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*) (Budiman, 2011:7).

c. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan adalah metode penciptaan oleh Gustami SP dalam bukunya yang berjudul Proses Penciptaan Karya Seni Kriya *Untaian Metodologis*, Gustami SP mengungkapkan tiga metode atau tahap penciptaan karya seni.

Pertama metode eksplorasi, metode ini digunakan untuk menyelidiki data yang sudah ada kemudian data digunakan untuk mencari bentuk baru. Beberapa langkah mengeksplorasi yang dilakukan yaitu penggambaran jiwa, pengamatan lingkungan, dan penggalian sumber inspirasi, serta dilanjutkan dengan langkah kedua yaitu penggalian landasan teori dan data acuan. Metode kedua yaitu perancangan, metode ini digunakan dalam penciptaan karya sebelum

karya diwujudkan pada media sesungguhnya. Metode ini berupa sketsa-sketsa alternatif yang kemudian dipilih sketsa yang paling baik dan tepat diterapkan dalam media perwujudan. Beberapa langkah metode perwujudan karya dilakukan dengan tahapan yang runtun agar tidak terjadi keliaran ekspresi atau karya keluar dari tema sebelumnya, yaitu mulai dari pengumpulan data, analisis sketsa, pembuatan desain, persiapan alat dan bahan, proses pengerjaan atau perwujudan karya serta *finishing*. Beberapa tahapan perwujudan yaitu mewujudkan karya berdasarkan sketsa rancangan yang terpilih kemudian evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud dan ketetapan fungsi (Gustami, 2004:29).

